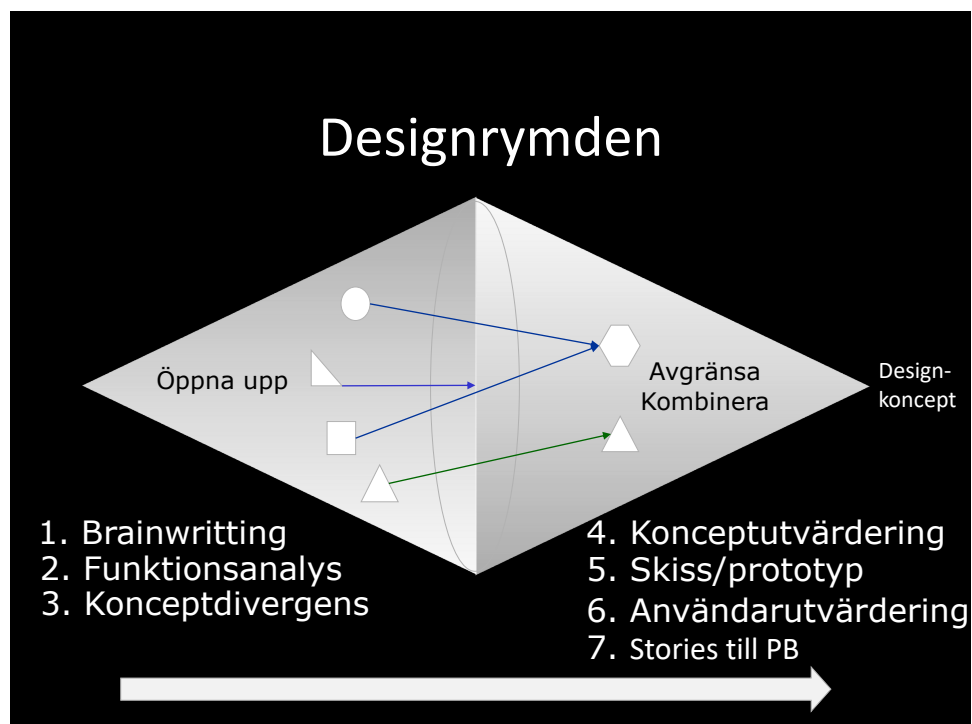
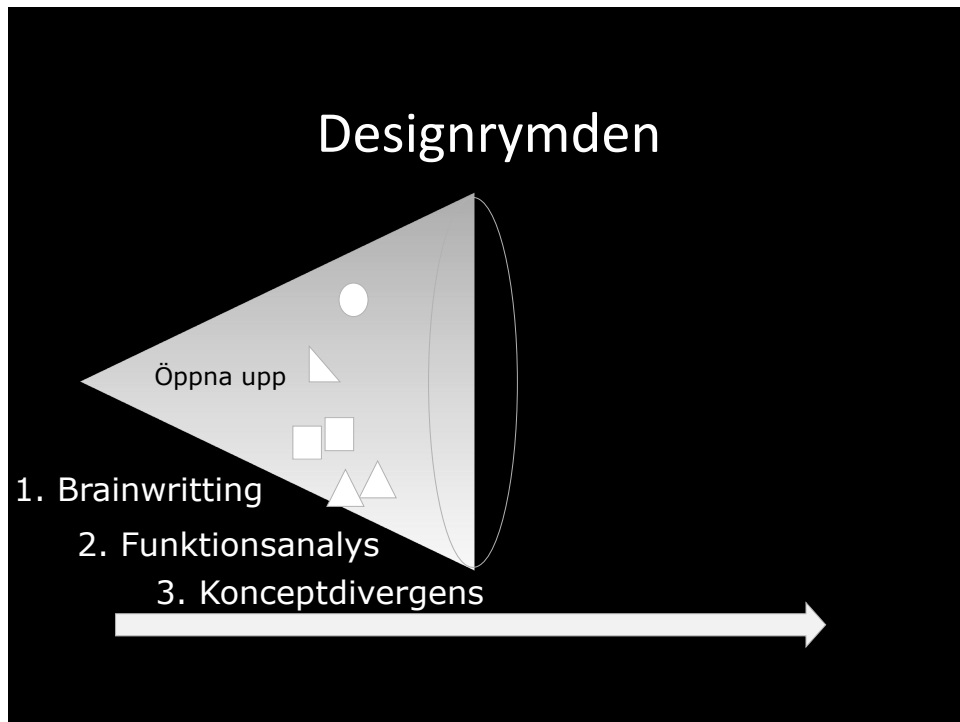


Agenda för att ta fram designkoncept för applikationen och stories för produktbackloggen

1



2



3

1. Brainwriting

- Syfte:
Identifiera möjliga funktioner som applikationen skulle kunna bestå av genom att göra en brainwriting aktivitet i gruppen

Three lightbulbs with the word 'IDEAS' written inside them, representing brainstorming ideas.

4

Brainwritting

Namn	Idé 1	Idé 2	Idé 3
Kalle	Skicka meddelande till vänner	Vidarebefodra meddelande till vänner	Gilla status
Stina	Ta bort meddelanden	Svara på inkomna meddelanden	Bjuda in vänner till aktivitet

Antal idéer:
 $6 \times 3 \times 6 = 108$
 $7 \times 3 \times 7 = 147$
 $9 \times 3 \times 9 = 192$

5

2. Funktionsanalys

2. a. Kategorisera nu er lista med möjliga funktioner som genererades under brainwriting aktiviteten utifrån om de är:

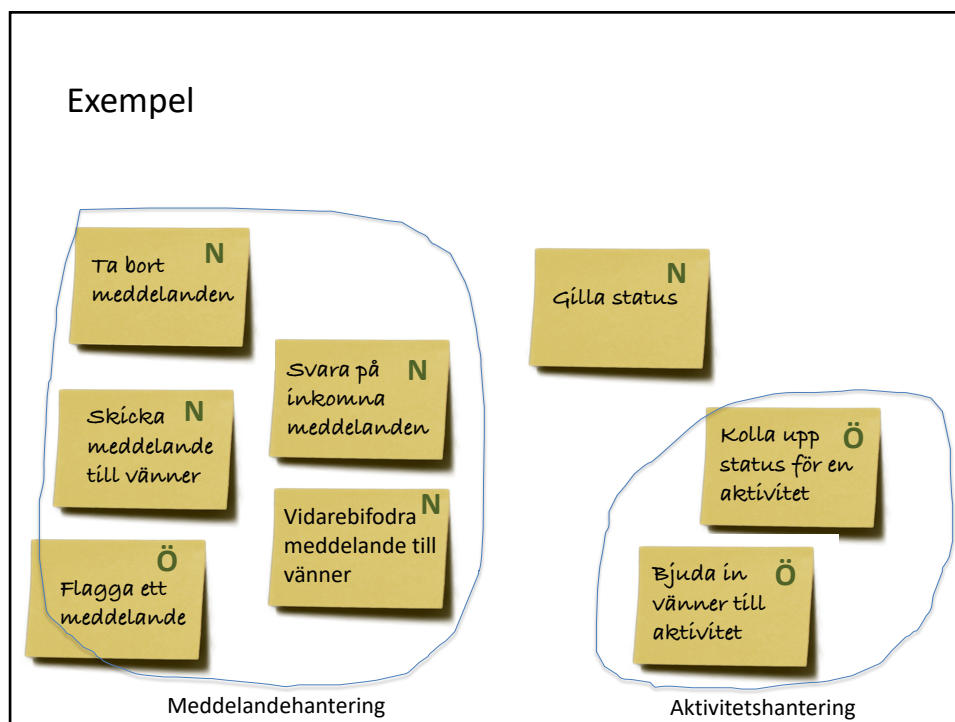
- Nödvändiga - N
- Önskvärda - Ö
- Onödiga - O

(markera med ett N, Ö eller O).

6

2. b. Gruppera ihop funktioner som hör ihop:
Funktioner som hör ihop sätts ihop till en
grupp som kan bilda en story eller en epic

7



8

3. Konceptdivergens

Syftet är att generera lika många designkoncept som antal medlemmar i gruppen.

9

För att på ett divergent sätt driva fram så olika koncept som möjligt, kan följande aktivitet göras:

- 1.Varje person tar en funktion (rimligen en av de nödvändiga) och se hur designen skulle bli om man lät den vara huvudfunktion och helt och hållet dominera designen och strukturera upp hela gränssnittet.
- 2.Alla de andra nödvändiga funktionerna finns fortfarande med i designen men de får en undanskymd roll och hela designen får helt olika karaktärer.
- 3.Det blir skillnad på designen om funktionen "köpa" är det viktigaste än om funktionen "jämföra produkter".

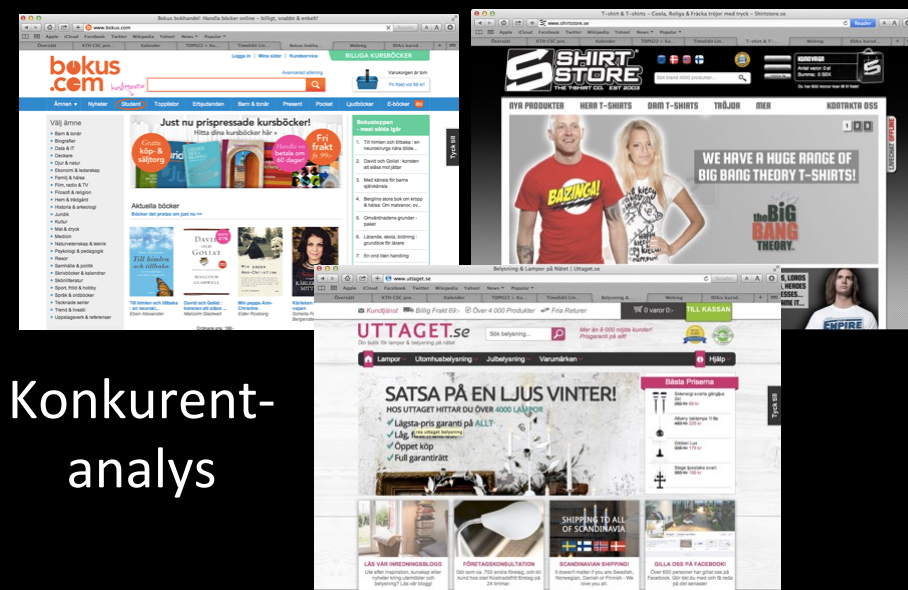
10

Som ett intressant kreativitetsexperiment kan man också leka med vad som skulle ske om man lyfte upp någon av de onödiga eller önskvärda funktionerna som huvudfunktion.

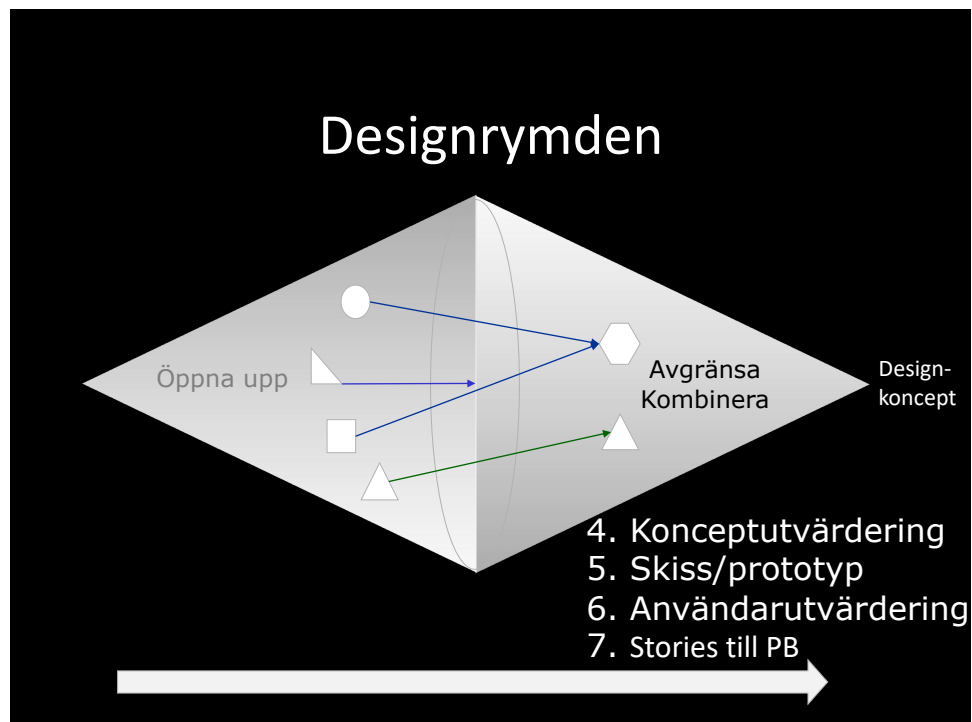
När man designer på utformningen av applikationen så kan man hämta inspiration från konkurrenter eller andra relevanta tjänster.

11

Hämta inspiration



12



13

4. Konzeptvärdering

- Syftet är att utvärdera gruppmedlemmarnas designförslag, identifiera bra designlösningar i förslagen och välja ut ett designförslag att gå vidare med eller sammansätt ett förslag

14

5. Gör en skiss/prototyp på det designförslag som ni ska gå vidare med
6. Utvärdera gärna med potentiella användare – ca 5 personer
7. Identifiera stories till produktbackloggen